

Importancia del Empleo de los Juegos de Guerra en la Preparación del Oficial de Estado Mayor

Mayor Tapia Pinto Gualberto, Ejército de Bolivia

Tornado de la Revista de la Escuela Superior de Guerra del Ejército del Perú

UNA DE LAS expresiones antiguas que probablemente seguirá vigente mientras subsista la posibilidad de guerra en el mundo es la siguiente: En la guerra no se puede cometer errores; el primer error puede ser el último; un error nos puede inducir a cometer otros más significativos, lo cual inevitablemente conduce a la derrota.

Expresiones como las referidas han calado hondamente en todos los Institutos Armados, particularmente en los Ejércitos de todos los países del mundo desarrollados o en vías de desarrollo, los que buscan instruir y entrenar a su personal, especialmente a los oficiales, a fin de que estén preparados permanentemente para entrar en operaciones.

Pero una de las dificultades que tienen todos los Institutos Armados, a diferencia de otros centros de instrucción, es que la capacitación brindada no se realiza directamente sobre la cosa; sobre el objeto y esencia de la profesión militar, que es la guerra. Mientras que en las demás profesiones, el personal practica sobre la cosa, sobre el objeto y esencia de la profesión u ocupación, el profesional militar debe simular prepararse para la cosa. Para este efecto se debe crear todas las condiciones posibles que tratan de reproducir aquello que probablemente sucederá en operaciones, habiéndose denominado a todos estos tipos de entrenamiento como Ejercicios Tácticos.

Uno de los Ejercicios Tácticos considerados últimamente son los denominados *juegos de guerra*.

LOS JUEGOS DE GUERRA EN LA SITUACIÓN ACTUAL

Los juegos de guerra en la presente época, constituyen la herramienta más importante para la práctica de

lo que hoy en día ha adquirido especial importancia en todo instituto que se precia de exitoso y moderno.

Los juegos de guerra, como resultado de los exámenes y aplicaciones científicos y tecnológicos, han tenido un desarrollo realmente vertiginoso; tal es desarrollo alcanzado que actualmente existen juegos totalmente automatizados y computarizados.

Es indudable que el éxito del empleo de las Fuerzas Militares en la resolución de conflictos bélicos de última data (la Guerra del Golfo Pérsico), no sólo radica en el empleo del armamento y material bélico de última generación, sino fundamentalmente a saber emplear ese material; en este sentido, este saber emplear sin antes haberlo hecho, induce a reflexionar sobre cómo aprendió el arte y la ciencia de lo que constituye la Táctica y la estrategia; la respuesta inexorablemente nos conduce a afirmar que la preparación alcanzada se debió fundamentalmente a la instrucción recibida en situaciones similares a las que se presentarían en el combate.

LA FILOSOFÍA DE LOS SISTEMAS DE SIMULACIÓN

Las simulaciones de combate o juegos de guerra, son indiscutiblemente escolásticas, de juego libre, flexible y orientados hacia el usuario.

El juego libre significa que el usuario puede utilizar sus propios procedimientos normales de operación, procedimientos de Mando, Estado Mayor y Táctica. Los escenarios o reglas de juego no exigen ningún curso de acción por sí solo; los resultados de simulación permiten reaccionar en una infinita variedad de formas. Una suerte de juego de Ajedrez.

Los sistemas de simulación de combate varían



en flexibilidad, pero siempre contienen una vasta variedad de posibles situaciones y escenarios que obligan al usuario a hacer gala de sus aptitudes y habilidades para desarrollarlas, aún cuando en determinada situación, se adicione otros de mayor complejidad que nuevamente pongan al usuario en condiciones de seguir tomando decisiones para proseguir el juego y (tratar de) ganar. Los juegos de guerra están ideados para crear y proporcionar datos simulados, que puedan en algunos casos ser reales, para los Comandantes y Estados Mayores, quienes procesan los mismos y simulan operaciones realizando acciones (de juego) y/o dando órdenes.

El sistema de simulación modela el combate, reacciona a la dirección del Comando y al Estado Mayor, a las simuladas acciones enemigas para producir situaciones simuladas en el Campo de Batalla.

El Grupo de Mando, es puesto en un ambiente de combate simulado; el Estado Mayor a su vez reacciona a los informes de situación en otras acciones de mando y EM.

Todos los juegos de guerra responden o reproducen la guerra a un alcance limitado; tienen ventajas y desventajas definidas, las que no son objeto del presente artículo, y se ajustan mejor a ciertos objetivos en situaciones particulares.

PROPÓSITO ESENCIAL DE LOS JUEGOS DE GUERRA

El propósito básico de los juegos de guerra, es contribuir a que el usuario tenga conocimientos significativos sobre la guerra real sin necesidad de que exista, sin que la milicia tenga que hacer un esfuerzo significativo y que se tenga que emplear los equipos, materiales bélicos y de apoyo; este hecho significa a su vez un ahorro significativo en lo económico, puesto que no hay gasto de combustibles, lubricantes, municiones y no hay la depreciación excesiva por uso y desgaste de material y equipo.

En tal sentido los juegos de guerra son los medios serios y adaptables que se emplean para representar y estudiar la Guerra.

“Nunca es beneficioso para una nación dejar que una operación militar se prolongue por mucho tiempo.”

Sun Tzu



IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DE GUERRA EN EL ENTRENAMIENTO DE LOS COMANDANTES Y ESTADO MAYOR

Permiten aplicar los procedimientos de los diferentes ejercicios tácticos a una determinada situación, empleando medios electrónicos, los cuales cumplen un propósito múltiple: por un lado desarrollan en los Comandantes habilidades y destrezas en el manejo de los medios informativos para la toma de decisiones y el dominio de la táctica y la estrategia para resolver las diferentes situaciones que se presentan en las simulaciones o juegos de guerra planteadas frente al enemigo, quien también hace gala de tales habilidades, destrezas y conocimientos.

Asimismo, constituye no sólo un procedimiento de enseñanza o aprendizaje en la formación del oficial de Estado Mayor y futuro comandante, sino que también son aplicables en el entrenamiento de dicho personal cuando está desempeñando sus funciones en las GGUUCC y GGUUBB. A este nivel constituye un ahorro significativo al punto de vista económico y puede lograr resultados igual de positivos, si es que se pudiese experimentar la guerra al igual que se experimenta un

fenómeno físico y químico. Es por esta razón, que los juegos de guerra tradicionales o modernos, en cualquiera de sus versiones y clasificaciones, en las que se presente diversidad de condiciones y situaciones que deben afrontar dos o más contendientes, de manera colectiva y en oposición, constituye uno de los procedimientos más eficaces para obtener conocimientos y una relativa experiencia sobre la conducción y empleo de las fuerzas militares en situaciones de conflicto y en la formación doctrinaria y formal de los oficiales de EM. **MR**

“La inteligencia es la capacidad de planificar y de saber cuándo hay que hacer los cambios necesarios.”
Sun Tzu